|  |
| --- |
| **Pautas de acción docente con efectos motivacionales** |
|  |
|  |
|  |
|  |
| 07 / 2006 |
| **1. Pautas al comenzar las actividades de aprendizaje**  a) Para activar la curiosidad · Presentar nueva y sorprendente · Plantear problemas e interrogantes  b) Para mostrar la relevancia de la tareas · Emplear situaciones que ilustren la relevancia de la tarea · Indicar directamente la funcionalidad de la tarea  c) Para activar y mantener el interés · Variar y diversificar las tareas · Activar los conocimientos previos · Usar un discurso jerarquizado y cohesionado · Usar ilustraciones y ejemplos · Usar un contexto narrativo · Sugerir metas parciales · Orientar la atención al proceso de realización de la tarea · Planificar en forma precisa las actividades que se van a realizar  **2. Pautas al desarrollar las actividades de aprendizaje**  a) Para transmitir aceptación incondicional · Permitir que los alumnos intervengan espontáneamente · Escuchar activamente, pidiendo aclaraciones si procede. · Hacerse eco de las respuestas. · Asentir con la cabeza mientras el alumno habla. · Señalar lo positivo de las respuestas, aunque sean incompletas · Pedir razones de las respuestas incorrectas. · No comparar a los alumnos · Dedicar tiempo a cualquier alumno que demande ayuda.  b) Para que los alumnos se impliquen de forma monótona en el aprendizaje: · Explicar la funcionalidad de las actividades. · Dar oportunidades de opción · Subrayar el progreso y el papel activo del alumno en el mismo. · Sugerir el establecimiento de metas propias · Sugerir la división de tareas en pequeños pasos. · Enseñar a preguntarse ¿cómo puedo hacerlo? y a buscar medios para superar las dificultades. · Señalar la importancia de pedir ayuda. · Señalar la importancia de pedir que le enseñen a hacer las cosas por sí mismo. · Enseñar a preguntarse qué enseñan los errores. · Hacer que los alumnos se detengan a sentir y a disfrutar de sus logros  c) Para facilitar la experiencia de aprendizaje: diseño de las tareas · Crear la conciencia del problema · Explicar los procedimientos o estrategias que se van a aprender · Modelar el uso de los procesos de pensamiento, haciéndolos explícitos · Moldear mediante indicaciones el uso preciso de procedimientos y estrategias. · Posibilitar e inducir la práctica independiente.  d) Para facilitar la experiencia de aprendizaje: interacción profesor-alumno.  Mensajes: · Orientar hacia el proceso más que hacia el resultado. · Orientar hacia la búsqueda de medios para superar las dificultades · Señalar los progresos específicos del alumno (refuerzo) · Sugerir que se reflexione sobre el proceso seguido. · Hacer que el alumno se pare a pensar sobre lo que ha aprendido. · Señalar que nadie es tonto y que todo se puede aprender.  Recompensas: · Utilizar recompensas si el interés inicial es muy bajo. · Utilizar recompensas si el atractivo de la tarea requiere práctica. · Utilizar recompensas si para disfrutar de la tarea se requiere cierta destreza.  Modelado de valores: · Mostrar que se afrontan las tareas buscando ante todo aprender. · Mostrar que escuchar incluso al menos capaz, es valioso: siempre se aprende algo.  e) Para facilitar la experiencia de aprendizaje: interacción entre alumnos: · Sólo si la tarea es abierta, posibilitando el contraste de puntos de vista. · Prestando atención a las características de los alumnos. · Proporcionar un guión que incluya objetivos y pautas básicas de organización.  **3. Pautas para la evaluación del aprendizaje** · Hacer explícita la relevancia de los conocimientos y destrezas evaluados. · Diseñar la tarea y el tipo de preguntas de modo que permitan ayudar a superar los errores. · Hacer preguntas para que se caiga en la cuenta de que realmente se ha aprendido. · Dar a conocer de antemano los criterios de calificación y procurar que sean lo más objetivos posibles.  · Incluir tareas de dificultad variada para facilitar a todos un cierto éxito. · Evitar en lo posible la comparación entre alumnos. · Dar información a los alumnos sobre cómo superar los errores. |